

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu (classroom action research). Pemilihan metode penelitian tindakan kelas (PTK) didasarkan pada pertimbangan bahwa metode ini dapat memberikan informasi yang lebih dengan cara melakukan tindakan langsung sesuai dengan masalah di lapangan.

Menurut Sukajati (2008, hlm. 8) menyatakan bahwa: Yang dimaksud dengan PTK adalah penelitian praktis, bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam pembelajaran di kelas dengan cara melakukan tindakan-tindakan.

PTK merupakan salah satu cara strategis dalam memperbaiki dan meningkatkan layanan pendidikan yang harus dilaksanakan dalam konteks pembelajaran dan atau dalam meningkatkan kualitas program sekolah secara keseluruhan. Oleh karena itu, tujuan utama PTK diarahkan terhadap upaya perbaikan atau peningkatan mutu praktik pembelajaran di kelas atau di lapangan olahraga. Tujuan ini dapat dicapai dengan melakukan refleksi untuk mendiagnosis keadaan. Merefleksi adalah melakukan analisis, sintesis, interpretasi, eksplanasi dan menyimpulkan kemungkinan mencobakan alternatif tindakan dan dievaluasi efektivitasnya.

#### **B. Rencana Tindakan**

##### **1. Prosedur penelitian**

Rencana pembelajaran dalam suatu penelitian tindakan haruslah tersusun dengan memperhitungkan segala sesuatu yang mungkin bisa terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Seperti yang diungkapkan oleh Kunandar (2008, hlm. 91) :

Rencana tindakan merupakan tindakan pembelajaran kelas yang tersusun dan dari segi definisi harus perspektif atau memandang ke depan pada tindakan

dengan memperhitungkan peristiwa-peristiwa tidak terduga, sehingga mengandung sedikit resiko.

Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru penjas atau teman sejawat) untuk melakukan rancangan tindakan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observer diantaranya adalah sebagai berikut:

### 1.1 Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan observer menentukan suatu perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran model kooperatif dan bentuk tugas gerak yang sistematis dalam pembelajaran *passing* dan *drbbling* dalam permainan futsal.
- b. Membuat lembar observasi yaitu:
  - 1) Catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pembelajaran. Catatan-catatan ini harus tertib dan sistematis karena akan menjadi sumber informasi dalam proses pengolahan data dan analisis data.
  - 2) Dengan menggunakan alat elektronik (*Handphone* atau *camera*) untuk merekam atau mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung. Ini dapat dijadikan bahan untuk koreksi dan evaluasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran di tahap berikutnya.
- c. Membuat jurnal harian yang digunakan sebagai alat pengumpul data yang berkenaan dengan aspek-aspek kegiatan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
- d. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran *passing* dan *drbbling* dalam permainan futsal.

### 1.2 Pelaksanaan tindakan

Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran keterampilan bermain dalam gerak dasar *passing* dan *drbbling* dalam permainan futsal melalui model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

- a) Peneliti menerapkan rencana pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang sistematis dan bentuk permainan dalam pembelajaran *passing* dan *drbbling* dalam permainan futsal.
- b) Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif.
- c) Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan.

### 1.3 Observasi

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, penulis dibantu oleh observer (guru mata pelajaran pendidikan jasmani atau teman sejawat). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

### 1.4 Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi dan interpretasi (pemaknaan) terhadap data yang didapat dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisa dalam tahap ini. Dari hasil observasi guru dapat merefleksi diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan kemampuan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran *passing* dan *drbbling* dalam permainan futsal. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam tindakan berikutnya.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dengan dua siklus, dalam satu siklus terdapat dua tindakan. Berikut di bawah ini adalah langkah-langkah pembelajaran siklus pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas:

### **Siklus I:**

#### **1) Perencanaan**

Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran bola besar yang dikemas dalam bentuk permainan yaitu permainan kucing dan tikus. Siswa terbagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4-6 orang per kelompok. Setiap kelompok harus ada yang menjadi tikus yang bertugas merebut bola, dan yang lainnya menjadi kucing yang bertugas menguasai bola dengan mengoper kepada teman dengan gerak passing. Pada siklus I tindakan ke-1 tugas gerakanya adalah dengan gerak dasar passing dengan mendukung teman dan membuka ruang.

Untuk siklus I tindakan ke-2 sama halnya dengan siklus I tindakan ke-1 tingkat kesulitan permainannya ditingkatkan dan jarak dan intensitas dalam melakukan gerakan *passing dan dribbling*, dinaikan baik itu jarak ataupun kecepatan dalam melakukan gerakan *passing dan dribbling*, dan diakhir pembelajaran siswa diberikan Game.

#### **2) Pelaksanaan Tindakan**


Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (sekenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus I tindakan ke-1 dan ke-2.

Table 3.1

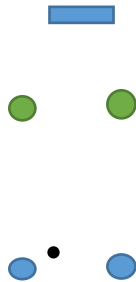
Sumber : Nuryadi

## Program Penelitian Siklus I tindakan 1.

Kegiatan inti

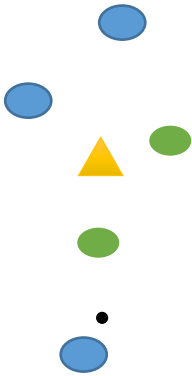
Siklus	Kegiatan	Deskripsi	Formasi
Siklus I  Tindakan 1	<p>1. Fase I Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.</p> <p>2. Fase II Menyampaikan informasi.</p>	<p>- Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dari permainan futsal melalui permainan kucing tikus 2 vs 1 pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa.</p> <p>- Melakukan gerak dasar passing dengan berusaha mengoper bola keteman yang berdiri bebas melalui permainan kucing tikus. Yaitu setiap kelompok harus ada yang menjadi tikus yang bertugas merebut bola, dan yang lainnya menjadi kucing yang bertugas menguasai bola dengan mengoper kepada teman, poin tercipta apabila siswa mengoper sebanyak 5 kali operan dengan gerak dasar <i>passing</i>. 2 vs 1</p>	

Siklus I			
Tindakan 1	<p data-bbox="491 342 746 651">3. Fase III Mengorganisasi siswa kedalam kelompok belajar.</p> <p data-bbox="491 1055 746 1312">4. Fase IV Membimbing kelompok bekerja dan belajar.</p> <p data-bbox="491 1850 746 1939">5. Fase V Evaluasi</p>	<p data-bbox="778 286 1165 875">- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri 4-6 orang perkelompok yang terdiri dari siswa yang tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnik yang berbeda. Setiap kelompoknya terdiri dari 3 orang per kelompok yaitu 2 kucing dan 1 tikus.</p> <p data-bbox="778 1003 1165 1637">- Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas mereka yaitu mengenai komponen penampilan bermain, yaitu diantaranya :</p> <ol data-bbox="799 1384 1160 1637" style="list-style-type: none"> <li>1. Keputusan yang diambil.</li> <li>2. Melaksanakan keterampilan.</li> <li>3. Memberi dukungan.</li> </ol> <p data-bbox="778 1787 1165 1939">- Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari.</p>	

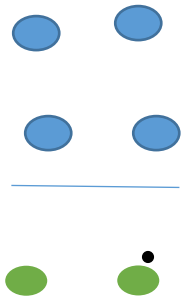
	6. Fase VI Memberikan penghargaan.	- Guru memuji dan menghargai baik upaya siswa individu maupun kelompok.	
Siklus I  Tindakan 1	1. Fase I Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.  2. Fase II Menyampaikan informasi.	- Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dari permainan futsal melalui permainan kucing tikus 2 vs 2 pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa.  - Melakukan gerak dasar passing dengan mengoper bola keteman dengan mencetak goal melalui permainan kucing tikus. 2 vs 2 yaitu Setiap kelompok harus ada yang menjadi tikus yang bertugas merebut bola, dan yang lainnya menjadi kucing yang bertugas menguasai bola dengan mengoper kepada teman sebanyak 5 kali operan dengan gerak dasar <i>passing</i> lalu memasukan bola ke gawang. Apabila masuk si tikus akan dihukum.	gawang 

<p>Siklus I</p> <p>Tindakan 1</p>	<p>3. Fase III</p> <p>Mengorganisasi kan siswa kedalam kelompok belajar.</p> <p>4. Fase IV</p> <p>Membimbing kelompok bekerja dan belajar.</p> <p>5. Fase V</p> <p>Evaluasi</p>	<p>- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri 4-6 orang perkelompok yang terdiri dari siswa yang tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnik yang berbeda. Siswa terdiri dari 4 orang per kelompok yaitu 2 kucing dan 2 tikus.</p> <p>- Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas mereka yaitu mengenai komponen penampilan bermain, yaitu diantaranya :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keputusan yang diambil.</li> <li>2. Melaksanakan keterampilan.</li> <li>3. Memberi dukungan.</li> </ol> <p>- Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari.</p>	
-----------------------------------	---	---	--



	6. Fase VI  Memberikan penghargaan.	- Guru memuji dan menghargai baik upaya siswa individu maupun kelompok.	
Siklus I  Tindakan 1	1. Fase I  Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.  2. Fase II  Menyampaikan informasi.	- Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran dari permainan futsal yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa.  - Melakukan gerak menghindari dari kawalan lawan saat menerima bola melalui permainan kucing dan tikus. Dengan 3 sentuhan bola. 3 vs 2 yaitu setiap kelompok harus ada yang menjadi tikus yang bertugas merebut bola dan menjaga kons agar tidak mengenai bola, apabila kena maka akan dikasih hukuman dan yang lainnya menjadi kucing yang bertugas menguasai bola. Yang menguasai bola berhak menyentuh 3 sentuhan bola, apabila lebih maka akan menjadi tikus.	



	6. Fase VI Memberikan penghargaan.	- Guru memuji dan menghargai baik upaya siswa individu maupun kelompok.	
Siklus I  Tindakan 1	<p>1. Fase I Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.</p> <p>2. Fase II Menyampaikan informasi.</p> <p>3. Fase III Mengorganisasi kan siswa kedalam kelompok belajar.</p>	<p>- Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran dari permainan futsal yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa.</p> <p>- Cara passing dengan tepat sasaran kepada teman dengan permainan kucing tikus yang mengenai bola ke kaki. 4 vs 2 Setiap kelompok harus ada yang menjadi tikus yang bertugas menghindari dari bola mengenai kakinya.</p> <p>Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri 4-6 orang perkelompok yang terdiri dari siswa yang tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnik yang berbeda. Siswa terbagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompok nya terdiri dari 6 orang per kelompok yaitu 2</p>	

Siklus1		kucing dan 4 tikus.	
Tindakan 1	<p>4. Fase IV</p> <p>Membimbing kelompok bekerja dan belajar.</p> <p>5. Fase V</p> <p>Evaluasi</p> <p>6. Fase VI</p> <p>Memberikan penghargaan.</p>	<p>- Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas mereka yaitu mengenai komponen penampilan bermain, yaitu diantaranya :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keputusan yang diambil.</li> <li>2. Melaksanakan keterampilan.</li> <li>3. Memberi dukungan.</li> </ol> <p>- Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari.</p> <p>- Guru memuji dan menghargai baik upaya siswa individu maupun kelompok.</p>	

A 5x5 grid with a black dot at (3,3) and blue bars at (1,5) and (5,1).

		<p>dan latar belakang etnik yang berbeda. Siswa terbagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 6 orang per kelompok yaitu 3 kucing dan 3 tikus.</p>	
	<p>4. Fase IV</p> <p>Membimbing kelompok bekerja dan belajar.</p>	<p>- Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas mereka yaitu mengenai komponen penampilan bermain, yaitu diantaranya :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keputusan yang diambil.</li> <li>2. Melaksanakan keterampilan.</li> <li>3. Memberi dukungan.</li> </ol>	
	<p>5. Fase V</p> <p>Evaluasi</p>	<p>- Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari.</p>	
	<p>6. Fase VI</p> <p>Memberikan penghargaan.</p>	<p>- Guru memuji dan menghargai baik upaya siswa individu maupun kelompok.</p>	

## Program Penelitian Siklus I tindakan 2

### Kegiatan inti

Siklus I	1. Fase I Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.	- Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dari permainan futsal melalui permainan menggiring bola 2 vs 2 pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa.
Tindakan 2	2. Fase II Menyampaikan informasi.	- Cara menggiring bola dengan kecepatan dan tetap dalam penguasaan kaki. 2 vs 2 Bermain dengan cara menggiring bola dengan cepat keruang yang kosong, boleh mengoper batasnya 2 kali perorang dan berusaha menciptakan point yaitu gol tercipta apabila siswa membawa bola ke garis belakang yang ada dikawasan lawan.

The diagram illustrates a soccer field with two horizontal goal lines, one blue at the top and one green at the bottom. Two blue circles representing players are positioned near the top goal line. Two green circles representing players are positioned near the bottom goal line. A small black circle, likely representing the ball, is located between the two teams. A green arrow points upwards from the bottom team towards the top half of the field. A blue arrow points downwards from the top team towards the bottom half of the field.









	<p>5. Fase V Evaluasi</p> <p>6. Fase VI Memberikan penghargaan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari.</li> <li>- Guru memuji dan menghargai baik upaya siswa individu maupun kelompok.</li> </ul>	
<p>Siklus I</p> <p>Tindakan 2</p>	<p>1. Fase I Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.</p> <p>2. Fase II Menyampaikan informasi.</p> <p>3. Fase III Mengorganisasikan siswa kedalam</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran dari permainan futsal yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa.</li> <li>- Melakukan dribbling melewati rintangan dan diakhiri dengan passing, orang pertama melakukan dribbling melalui kons lalu passing bola ke arah teman yang berbaris dan seterusnya.</li> <li>- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri 4-6 orang perkelompok yang</li> </ul>	



	6. Fase VI Memberikan penghargaan.	- Guru memuji dan menghargai baik upaya siswa individu maupun kelompok.	
Siklus I Tindakan 2	1. Fase I Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.  2. Fase II Menyampaikan informasi.	- Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dari permainan futsal melalui permainan melewati garis membawa kons 3 vs 3 pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa.  - Cara mendribbling bola kedepan melalui permainan melewati garis membawa kons. 3 vs 3 yaitu setiap kelompok saling beradu kecepatan dribbling secara estapet bertujuan menciptakan point yaitu dengan membawa kons.	

Siklus I			
Tindakan 2	<p data-bbox="491 309 708 622">3. Fase III Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok belajar.</p> <p data-bbox="491 1182 708 1440">4. Fase IV Membimbing kelompok bekerja dan belajar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="740 275 1050 1014">- Siswa terbagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 6 orang per kelompok 3 vs 3, yaitu setiap kelompok saling beradu kecepatan dribbling secara estapet bertujuan menciptakan point yaitu dengan membawa kons.</li> <li data-bbox="740 1104 1050 1843">- Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas mereka yaitu mengenai komponen penampilan bermain, yaitu diantaranya :               <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="764 1541 1050 1619">1. Keputusan yang diambil.</li> <li data-bbox="764 1653 1050 1731">2. Melaksanakan keterampilan.</li> <li data-bbox="764 1765 1050 1843">3. Memberi dukungan.</li> </ol> </li> <li data-bbox="740 1921 1050 1955">- Guru mengevaluasi</li> </ul>	

	5. Fase V Evaluasi	hasil belajar tentang materi yang dipelajari.	
	6. Fase VI Memberikan penghargaan.	- Guru memuji dan menghargai baik upaya siswa individu maupun kelompok.	

### 3) Observasi

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, penulis dibantu oleh observer (guru mata pelajaran pendidikan jasmani atau teman sejawat). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

### 4) Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi dan interpretasi (pemaknaan) terhadap data yang didapat dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisa dalam tahap ini. Dari hasil observasi guru dapat merefleksi diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan sepakbola. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam tindakan berikutnya.

## Siklus II:

### 1) Perencanaan

Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Agu Trianda, 2016

**UPAYA MENINGKATKAN PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PERMAINAN FUTSAL MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF PADA SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yaitu pembelajaran bola besar yang dikemas dalam bentuk permainan. Adapun permainan yang akan diterapkan yaitu dribbling dan passing melewati rintangan dengan menambah kecepatan gerak per kelompok sambil memindahkan kons.

## 2) Pelaksanaan Tindakan

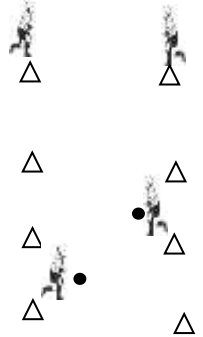
Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (sekenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus 2 tindakan ke-1 dan ke-2.

**Table 3.3**

**Sumber : Nuryadi**

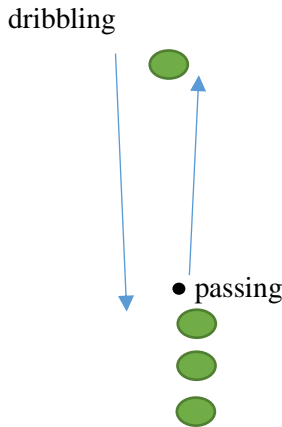
### **Program Penelitian Siklus II tindakan 1**

Kegiatan inti

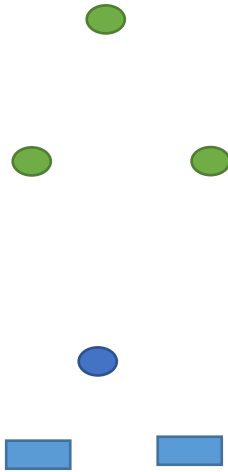
Siklus II  Tindakan 1	1. Fase I  Menyampaik an tujuan dan memotivasi siswa.	- Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran dari permainan futsal yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa.	
	2. Fase II  Menyampaik an informasi.	- Cara melakukan akurasi tendangan bola yang dioper siswa mengarah tepat sasaran. 2 vs 2 Siswa mendribbling bola melewati kons dengan kecepatan lalu mempassing bola kearah teman dengan akurasi yang tepat sasaran. Setiap orang yang membawa bola berhak	



<p>Siklus II</p> <p>Tindakan 1</p>	<p>3. Fase III</p> <p>Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar.</p> <p>4. Fase IV</p> <p>Membimbing kelompok bekerja dan belajar.</p>	<p>membawa satu poin (kons), setiap kelompok disediakan 4 kons.</p> <p>- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri 4-6 orang perkelompok yang terdiri dari siswa yang tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnik yang berbeda. Siswa satu kelompoknya 2 vs 2 melakukan akurasi tendangan bola yang dioper siswa mengarah tepat sasaran.</p> <p>- Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas mereka yaitu mengenai komponen penampilan bermain, yaitu diantaranya :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keputusan yang diambil.</li> <li>2. Melaksanakan keterampilan.</li> <li>3. Memberi dukungan.</li> </ol>	
------------------------------------	--	---	--

	<p>5. Fase V Evaluasi</p> <p>6. Fase VI Memberikan penghargaan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari.</li> <li>- Guru memuji dan menghargai baik upaya siswa individu maupun kelompok.</li> </ul>	
<p>Siklus II</p> <p>Tindakan1</p>	<p>1. Fase I Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.</p> <p>2. Fase II Menyampaikan informasi.</p> <p>3. Fase III Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok belajar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran dari permainan futsal yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa.</li> <li>- Melakukan akurasi tendangan bola dan di akhiri dengan dribbling. Tiap kelompok berbaris 1 banjar. Orang paling depan melakukan passing ke arah depan sejauh 6 meter dan kembali lagi dengan dribbling dilakukan secara rolling.</li> <li>- Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Tiap</li> </ul>	

<p>Siklus II</p> <p>Tindakan 1</p>	<p>4. Fase IV</p> <p>Membimbing kelompok bekerja dan belajar.</p> <p>5. Fase V</p> <p>Evaluasi</p> <p>6. Fase VI</p> <p>Memberikan penghargaan.</p>	<p>kelompok berbaris 1 banjar. Orang paling depan melakukan passing ke arah depan sejauh 6 meter dan kembali lagi dengan dribing dilakukan secara rolling.</p> <p>- Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas mereka yaitu mengenai komponen penampilan bermain, yaitu diantaranya :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keputusan yang diambil.</li> <li>2. Melaksanakan keterampilan.</li> <li>3. Memberi dukungan.</li> </ol> <p>- Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari.</p> <p>- Guru memuji dan menghargai baik upaya siswa individu maupun kelompok.</p>	
------------------------------------	---	--	--

Siklus II  Tindakan 1	1. Fase I  Menyampaik an tujuan dan memotivasi siswa.	- Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dari permainan futsal melalui permainan. 3 vs 1 pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa.	
	2. Fase II  Menyampaik an informasi.	- Melakukan akurasi tendangan bola yang dioper siswa melalui permainan. 3 vs 1 Siswa terbagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 5 orang. 3 orang menguasai bola dengan passing dan mencetak gol ke gawang, lalu 1 orangnya lagi bertugas merebut bola dan menjaga gawang.	
	3. Fase III  Mengorganis asikan siswa kedalam kelompok belajar.	- Siswa terbagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 5 orang. 3 orang menguasai bola dengan passing dan mencetak gol ke gawang, lalu 1 orangnya lagi	

<p>Siklus II</p> <p>Tindakan1</p>	<p>4. Fase IV</p> <p>Membimbing kelompok bekerja dan belajar.</p> <p>5. Fase V</p> <p>Evaluasi</p> <p>6. Fase VI</p> <p>Memberikan penghargaan.</p>	<p>bertugas merebut bola dan menjaga gawang.</p> <p>- Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas mereka yaitu mengenai komponen penampilan bermain, yaitu diantaranya :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keputusan yang diambil.</li> <li>2. Melaksanakan keterampilan.</li> <li>3. Memberi dukungan.</li> </ol> <p>- Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari.</p> <p>- Guru memuji dan menghargai baik upaya siswa individu maupun kelompok.</p>	
<p>Siklus II</p> <p>Tindakan 1</p>	<p>1. Fase I</p> <p>Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.</p>	<p>- Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran dari permainan futsal yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa.</p>	




		(kardus).	
	4. Fase IV Membimbing kelompok bekerja dan belajar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas mereka yaitu mengenai komponen penampilan bermain, yaitu diantaranya :               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keputusan yang diambil.</li> <li>2. Melaksanakan keterampilan.</li> <li>3. Memberi dukungan.</li> </ol> </li> </ul>	
	5. Fase V Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari.</li> </ul>	
	6. Fase VI Memberikan penghargaan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memuji dan menghargai baik upaya siswa individu maupun kelompok.</li> </ul>	

Table 3.4

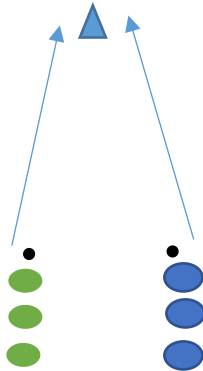
## Program Penelitian Siklus II tindakan 2

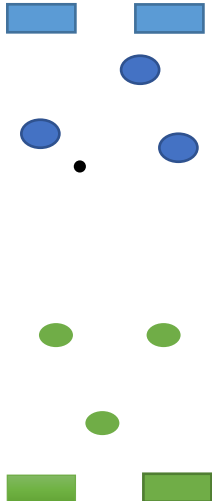
Kegiatan inti

<p>Siklus II</p> <p>Tindakan 2</p>	<p>1. Fase I</p> <p>Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.</p> <p>2. Fase II</p> <p>Menyampaikan informasi.</p>	<p>- Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dari permainan futsal melalui permainan 2 vs 2 pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa.</p> <p>- Cara menggiring bola dengan tetap berada dalam penguasaan kaki. 2 vs 2 setiap kelompok atau tim harus menguasai dan merebut bola dengan tujuan mencetak gol yaitu menendang (passing) bola ketarget (kardus) di daerah lawan. Setiap tim atau kelompok mempunyai 3 gawang (kardus) untuk di jaga agar lawan tidak bisa mencetak gol. Agar bola tetap dikuasai maka siswa harus menggiring bola dengan baik</p>	
------------------------------------	--	--	--

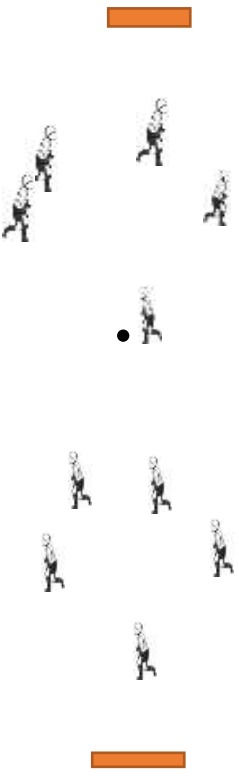


<p>Siklus II</p> <p>Tindakan 2</p>	<p>3. Fase III</p> <p>Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok belajar.</p> <p>4. Fase IV</p> <p>Membimbing kelompok bekerja dan belajar.</p> <p>5. Fase V</p> <p>Evaluasi</p> <p>6. Fase VI</p> <p>Memberikan penghargaan.</p>	<p>- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri 4-6 orang perkelompok yang terdiri dari siswa yang tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnik yang berbeda. Yiatu satu kelompok 4 orang 2 vs 2.</p> <p>- Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas mereka yaitu mengenai komponen penampilan bermain, yaitu diantaranya :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keputusan yang diambil.</li> <li>2. Melaksanakan keterampilan.</li> <li>3. Memberi dukungan.</li> </ol> <p>- Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari.</p> <p>- Guru memuji dan menghargai baik upaya siswa individu maupun kelompok.</p>	
------------------------------------	---	--	--

<p>Siklus II</p> <p>Tindakan II</p>	<p>1. Fase I</p> <p>Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.</p> <p>2. Fase II</p> <p>Menyampaikan informasi.</p> <p>3. Fase III</p> <p>Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok belajar.</p> <p>4. Fase IV</p> <p>Membimbing kelompok bekerja dan belajar.</p>	<p>- Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran dari permainan futsal yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa.</p> <p>- Menggiring bola dengan tetap berada dalam penguasaan kaki. Melakukan dribling secara bergantian ke arah kerucut lalu tos kemudian kembali ke barisan kelompok satunya lagi dan seterusnya.</p> <p>- Siswa terbagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri 6 orang. Melakukan dribling secara bergantian ke arah kerucut lalu tos kemudian kembali ke barisan kelompok satunya lagi dan seterusnya.</p> <p>- Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas mereka yaitu mengenai komponen penampilan bermain, yaitu diantaranya :</p>	
-------------------------------------	--	---	--

<p>Siklus II</p> <p>Tindakan 2</p>	<p>5. Fase V Evaluasi</p> <p>6. Fase VI Memberikan penghargaan.</p>	<p>1. Keputusan yang diambil.</p> <p>2. Melaksanakan keterampilan.</p> <p>3. Memberi dukungan.</p> <p>- Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari.</p> <p>- Guru memuji dan menghargai baik upaya siswa individu maupun kelompok.</p>	
	<p>1. Fase I Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.</p> <p>2. Fase II Menyampaikan informasi.</p>	<p>- Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran dari permainan futsal yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa.</p> <p>- Cara menggiring bola dengan tetap berada dalam penguasaan kaki dalam permainan. 3 vs 3 cara bermainnya yaitu mencetak gol sebanyaknya kegawang lawan yang mana setiap tim mempunyai 2 gawang masing-masing.</p>	

Siklus II  Tindakan 2	3. Fase III  Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar.	- Siswa terbagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri 6 orang, kemudian dibagi dua tim diantaranya 2 penyerang dan kiper.	
	4. Fase IV  Membimbing kelompok bekerja dan belajar.	- Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas mereka yaitu mengenai komponen penampilan bermain, yaitu diantaranya :  1. Keputusan yang diambil.  2. Melaksanakan keterampilan.  3. Memberi dukungan.	
	5. Fase V  Evaluasi	- Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari.	
	6. Fase VI  Memberikan penghargaan.	- Guru memuji dan menghargai baik upaya siswa individu maupun kelompok.	
	1. Fase I  Menyampaikan tujuan dan	- Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran dari permainan futsal yang ingin	

Siklus II  Tindakan 2	memotivasi siswa.	dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa.	
	2. Fase II  Menyampaikan informasi.	- Cara passing dan dribbling, dengan cepat serta bergerak mencari ruang yang kosong tanpa kawalan . 5 vs 5 setiap kelompok atau tim harus menguasai passing dan dribbling dengan cepat serta bergerak mencari ruang, tujuan mencetak gol yaitu menendang (passing) bola ketarget (gawang) didaerah lawan. Setiap tim atau kelompok mempunyai 1 gawang untuk di jaga agar lawan tidak bisa mencetak gol.	
	3. Fase III  Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok belajar.	- Siswa terbagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri 4-6 orang, yaitu 5 vs 5.	
	4. Fase IV  Membimbing kelompok	- Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan	

Siklus II  Tindakan 2	bekerja dan belajar.          5. Fase V Evaluasi   6. Fase VI Memberikan penghargaan	tugas mereka yaitu mengenai komponen penampilan bermain, yaitu diantaranya :  1. Keputusan yang diambil.  2. Melaksanakan keterampilan.  3. Memberi dukungan.   - Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari.   - Guru memuji dan menghargai baik upaya siswa individu maupun kelompok.	
-----------------------------	---	---	--

### 3) Observasi

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, penulis dibantu oleh observer (guru mata pelajaran pendidikan jasmani atau teman sejawat). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

#### 4) Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil belajar yang dicapai.

### C. Waktu dan Tempat Penelitian (Setting Penelitian)

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada awal semester genap tahun pelajaran 2015/2016, selama kurang lebih 1 bulan yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan SDN Gegerkalong Girang 1 -2 Bandung. Peneliti mengambil tempat atau lokasi penelitian di SDN Gegerkalong Girang 1 -2 Bandung dengan alasan atau pertimbangan antara lain:

1. Dalam pelaksanaan pembelajaran permainan kurangnya penguasaan terhadap keterampilan bermain dalam permainan futsal dan kurangnya antusias siswa pada saat pembelajaran penjas berlangsung.
2. Selain itu penulis atau peneliti pernah melakukan praktek atau mengajar di Sekolah yang bersangkutan.
3. Selama praktek mengajar berlangsung peneliti telah mengamati dan kemudian menemukan banyak persoalan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

### D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas 5 SDN Gegerkalong Girang 1 -2 Bandung. Peserta didik di Sekolah ini berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda, orang tua mereka berasal dari profesi yang berbeda-beda pula, ada yang berprofesi sebagai pedagang, guru, karyawan, aparat pemerintah, dan lain-lain.

### E. Variabel Penelitian

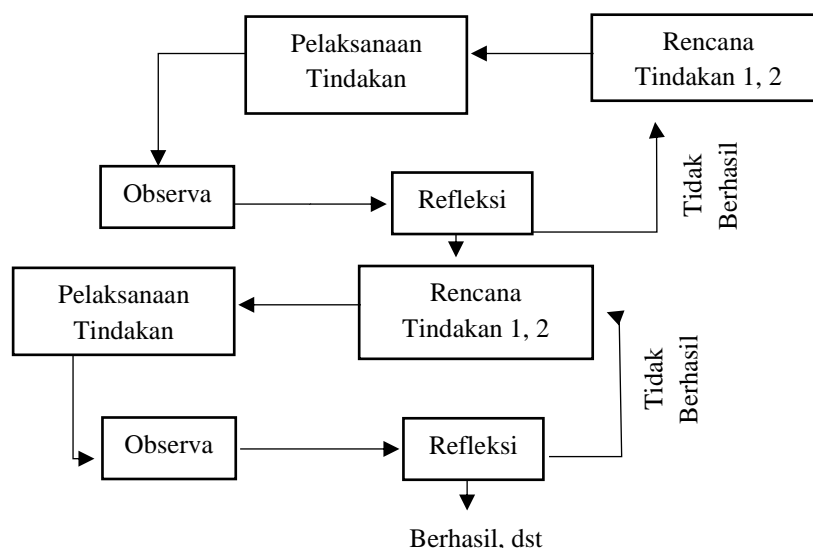
Variabel adalah gejala yang dijadikan objek pengamatan dalam penelitian. Dalam PTK ada 3 variabel yang akan dikaji yaitu variabel input, variabel proses dan variabel output.

1. Variabel input dari penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN Gegerkalong Girang 1 -2 Bandung.

2. Variabel proses dalam penelitian ini adalah pembelajaran model kooperatif dalam permainan futsal.
3. Variabel output dari penelitian ini adalah peningkatan penguasaan keterampilan bermain.

### C. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan ini mengacu pada model penelitian tindakan dari kemmis dan Teggart dalam Sukajati (2008, hlm. 38) yaitu “penelitian tindakan yang dipandang sebagai suatu siklus spiral dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya”.



Bagan 3.1  
Bagan alur penelitian Kemmis dan Mc Taggart  
(Sukajati, 2008, hlm. 19)

### F. Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang menjadi alat pengumpul data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti itu sendiri. Menurut Arikunto (2002, hlm. 134) “instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah”. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan bermain melalui permainan



futsal dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

Menurut Oslin (1998) dalam Memmert dan Harvey (2008, hlm. 221) mengembangkan GPAI untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai. Dari pendapat diatas jelas bahwa GPAI dapat di sesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan. Guru bebas menentukan tugas gerak mana yang akan diberi penilaian untuk dijadikan bahan evaluasi pembelajaran yang akan ditingkatkan . Guru melakukan penilaian tersebut pada saat pembelajaran berlangsung. Berikut ini adalah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian :

Tabel 3.5  
Komponen GPAI

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Keputusan yang diambil ( <i>Decision Marking</i> )	Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
Melaksanakan keterampilan ( <i>Skill Execution</i> )	Penampilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar.
Penyesuaian ( <i>Adjust</i> )	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan.
Melindungi ( <i>Cover</i> )	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola
Memberi dukungan ( <i>Support</i> )	Memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola.
Menjaga/ menandai ( <i>Guard/ Mark</i> )	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.

Perlindungan ( <i>Base</i> )	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola
------------------------------	--

(Sumber : *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)*)

Dari ke tujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam permainan futsal untuk mengembangkan keterampilan bermain pada saat menguasai bola, dalam hal ini peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil/ *Decision Marking* (sesuai, tidak sesuai), melaksanakan keterampilan/ *Skill Execution* (efektif, tidak efektif) dan memberi dukungan/ *support* (sesuai, tidak sesuai) . Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam pembelajaran permainan futsal melalui model pembelajaran kooperatif dan mencatat sesuai atau tidak sesuai dan efisien atau tidak efisiennya pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu.

Table 3.6  
Aspek yang diambil dari beberapa komponen

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil ( <i>Decision marking</i> )	<p><b>Passing</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berusaha mengoper bola keteman yang berdiri bebas.</li> <li>• Menghindari dari kawalan lawan saat menerima bola.</li> <li>• Melakukan tendangan dengan tenang tidak terburu buru.</li> </ul> <p><b>Dribbling</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggiring bola dengan cepat keruang yang kosong tanpa kawalan.</li> <li>• Melihat situasi pergerakan lawan saat ingin mendribbling bola kedepan.</li> </ul>

2. Melaksanakan Keterampilan ( <i>Skill Execution</i> )	<b>Passing</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Akurasi tendangan bola yang dioper siswa mengarah tepat sasaran.</li> <li>• Bola yang ditendang tidak melambung ke atas tetapi datar menyusuri tanah.</li> </ul> <b>Dribbling</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggiring bola dengan tetap berada dalam penguasaan kaki siswa.</li> <li>• Menggiring bola dengan cepat dan lincah.</li> </ul>
3. Memberi dukungan ( <i>support</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa yang menerima operan bergerak mencari ruang yang kosong tanpa ada kawalan sehingga mempermudah siswa yang ingin menendang (passing) bola.</li> </ul>

Berikut ini format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan gerak dasar passing dan dribbling dalam permainan futsal :

FormaPenilaian GPAI Sumber Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997 : 2003)  
*Game Performance Assesment Instrument (GPAI)*

No	Nama	DM					SE				S	JML
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												

#### KETERANGAN :

A = Berusaha mengoper bola keteman yang berdiri bebas.

B = Menghindari dari kawalan lawan saat menerima bola.

C = Melakukan tendangan dengan tenang tidak terburu buru.

Agu Trianda, 2016

**UPAYA MENINGKATKAN PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PERMAINAN FUTSAL MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF PADA SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- D = Menggiring bola dengan cepat keruang yang kosong tanpa kawalan.
- E = Melihat situasi pergerakan lawan saat ingin mendribbling bola kedepan.
- F = Akurasi tendangan bola yang dioper siswa mengarah tepat sasaran.
- G = Bola yang ditendang tidak melambung ke atas tetapi datar menyusuri tanah.
- H = Menggiring bola dengan baik yaitu bola tetap dalam penguasaan kaki siswa
- I = Menggiring bola dengan cepat dan lincah.
- J = Siswa yang menerima operan bergerak mencari ruang yang kosong tanpa ada kawalan sehingga mempermudah siswa yang ingin menendang (passing) bola.

#### Penilaian GPAI

Sumber Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997 : 2003) *Game Performance Assesment Instrument (GPAI)*

No		Penilaian	Keterangan
1.		5	Sangat efektif
2.		4	Efektif
3.		3	Cukup efektif
4.		2	Tidak efektif
5.		1	Sangat tidak efektif

#### a. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti berupa foto–foto ketika proses pembelajaran berlangsung, absensi siswa untuk mengetahui nama dan jumlah anak.

b. Catatan data lapangan

Membuat catatan lapangan merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah-masalah selama penelitian. Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hasil pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung, hal-hal yang diamati oleh observer selama pembelajaran baik itu mengenai kinerja guru, pemberian materi, *feedback* yang diberikan anak dalam pembelajaran, dan lain-lain dicatat oleh observer yang dicatat dalam catatan lapangan.

Catatan Lapangan	
Tindakan	:
Hari/tgl	:
Waktu	:
Pengajar	:
<div style="border-top: 1px dotted black; height: 10px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-top: 1px dotted black; height: 10px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-top: 1px dotted black; height: 10px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-top: 1px dotted black; height: 10px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-top: 1px dotted black; height: 10px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-top: 1px dotted black; height: 10px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-top: 1px dotted black; height: 10px; margin-bottom: 5px;"></div>	
Observer	

Bagan 3.2 Format Catatan Data Lapangan

### G. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan dan disusun melalui teknik pengumpulan data yang meliputi: sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data dan teknik analisa data.

1. Sumber Data: Yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN Gegerkalong Girang 1 -2 Bandung.
2. Jenis Data: Jenis data yang didapat adalah data kualitatif yang terdiri dari hasil belajar, rencana pembelajaran, dan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.
3. Teknik Pengumpulan Data: Data hasil belajar diambil dengan memberikan tes kepada siswa, data tentang situasi pembelajaran pada saat dilaksanakan tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi.

#### H. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kualitatif dan kuantitatif karena data berupa angka dan dan berupa kata-kata (narasi) menggunakan presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari tahap orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan disesuaikan pada karakteristik, fokus masalah, serta tujuan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu. Untuk mengetahui nilai rata-rata dan tingkat keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan:

Mencari nilai rata-rata ( $\bar{X}$ )

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$	= Nilai rata-rata yang dicari
$\sum x$	= Jumlah skor (x)
N	= Banyaknya subjek
X	= Skor setiap subjek

#### Mencari Nilai Persentase

$$P = \frac{\sum f}{N.K} \times 100\%$$

**Ket :**

P = Persen

F = Jumlah Nilai yang diperoleh

N = Jumlah Siswa

K = Jumlah Skor Maksimal

$\Sigma$  = Jumlah

100% = Bilangan Tetap

Penulis menggunakan lembar observasi yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan penilaian aspek motorik, yaitu keterampilan *passing*, dan *dribbling* dalam permainan futsal.